ЖУРНАЛ ЛУЧШИХ ИГР, КОМИКСОВ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ!

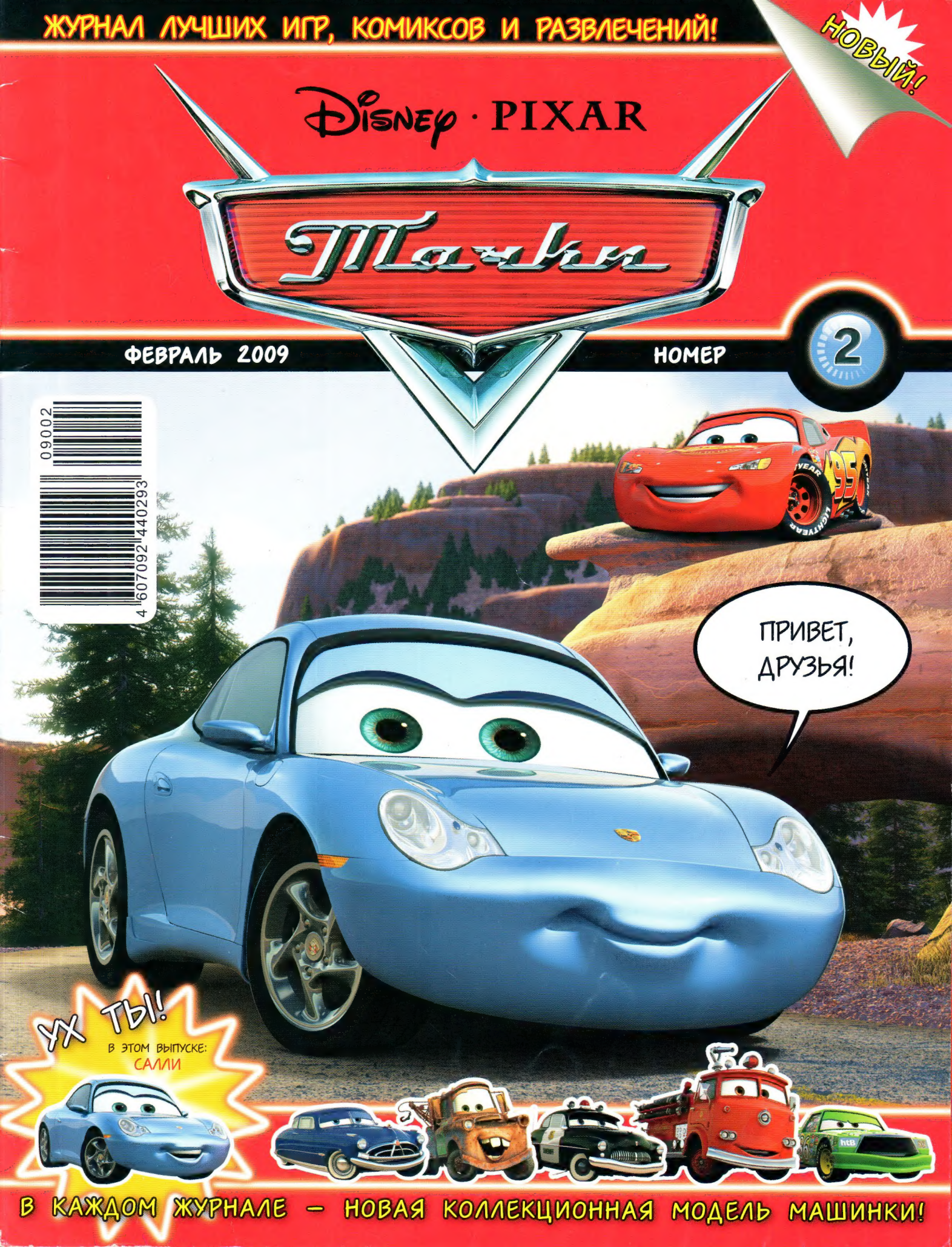
НОВЫЙ!

Disney · PIXAR

Тачки

ФЕВРАЛЬ 2009 НОМЕР 2

4 607092 440293 09002



УХ ТЫ!

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:
САЛЛИ

В КАЖДОМ ЖУРНАЛЕ – НОВАЯ КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОДЕЛЬ МАШИНКИ!

журнал «Тачки» 02

ПОДЕЛКА

Собери, склей и играй!

В КАЖДОМ ВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА ВЫ НАЙДЁТЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ, НОВЫЕ МОДЕЛИ «ТАЧЕК» И БУМАЖНЫЕ МОДЕЛИ ГАРАЖЕЙ И ЗДАНИЙ ГОРОДА РАДИАТОР-СПРИНГС!

В ЭТОМ ВЫПУСКЕ:

БУМАЖНАЯ МОДЕЛЬ

ГАРАЖ-АНГАР,

МАГАЗИН АВТОЗАПЧАСТЕЙ СЕРЖАНТА

+

КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОДЕЛЬ

САЛЛИ

ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ МУЛЬТФИЛЬМА «ТАЧКИ» И НАШЕГО ЖУРНАЛА

В СЛЕДУЮЩИХ ВЫПУСКАХ ТЕБЯ ЖДУТ:

В ВЫПУСКЕ №3 – ТАЧКА ДОК И ЕГО БОЛЬШОЙ ГАРАЖ

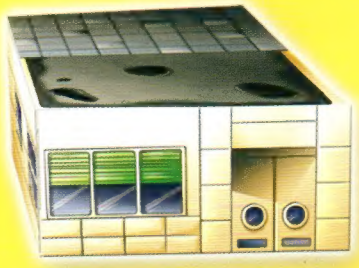
В ВЫПУСКЕ №4 – ТАЧКА МЭТР (ТЯГАЧ) И ЕГО ГАРАЖ

В ВЫПУСКЕ №5 – ТАЧКА ШЕРИФ (ПОЛИЦЕЙСКАЯ) И ЗДАНИЕ СУДА, ГДЕ ОН РАБОТАЕТ

В ВЫПУСКЕ №6 – ТАЧКА ШЛАНГ (ПОЖАРНАЯ) И МАСТЕРСКАЯ ШИНОМОНТАЖА

СОБЕРИ ИХ ВСЕ!

В ВЫПУСКАХ №3, №4, №5, №6 БУДУТ ПРЕДСТАВЛЕНЫ БУМАЖНЫЕ МОДЕЛИ ГАРАЖЕЙ И ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ



журнал «Тачки» 02

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА С ТАЧКАМИ

ПРОЙДИ ПО «СПИЦАМ» КОЛЕСА ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ И УЗНАЙ, ЧТО ЖДЁТ ТЕБЯ ВНУТРИ!

А ЕЩЁ КОЛЛЕКЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ С ТАЧКАМИ!

© Disney Enterprises, Inc.
Created by Disney Global Magazines

Editorial Director: Bianca Coletti
Creative Director: Roberto Santillo
Managing Editors: Guido Frazzini (project supervisor), Barbara Schwartz
Texts and editing: Co-d Srl

Contributors: Stefano Ambrosio, Dario Calabria, Valentino Forlini, Elisabetta Melaranci, Fabio Pochet, Alessandro Sisti

2009 ©Disney/Pixar; Dodge is a trademark notice of DaimlerChrysler Corporation; Hudson Hornet is a trademark of DaimlerChrysler Corporation; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; H-1 Hummer is a trademark of General Motors; Model T is a registered trademark of Ford Motor Company; Fiat is a trademark of Fiat S.p.A.; Mack is a registered trademark of Mack Trucks, Inc.; Mazda Miata is a registered trademark of Mazda Motor Corporation; Kenworth is a trademark of Paccar, Inc.; Chevrolet is a trademark of General Motors; Peterbilt is a trademark of Paccar, Inc.; Porsche is a trademark of Porsche; Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation; Mercury is a registered trademark of Ford Motor Company; Plymouth Superbird is a trademark of DaimlerChrysler Corporation; Cadillac Coupe DeVille is a trademark of General Motors; Ferrari elements are trademarks of Ferrari S.p.A.; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Fairlane is a trademark of Ford Motor Company or Fairlane™; Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC; some backgrounds inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974

The Porsche 911 pictured on page 4 appears courtesy of Porsche Aktiengesellschaft. The Fiat 500 pictured on page 31 appears courtesy of Archivio Ufficio Stampa Fiat.

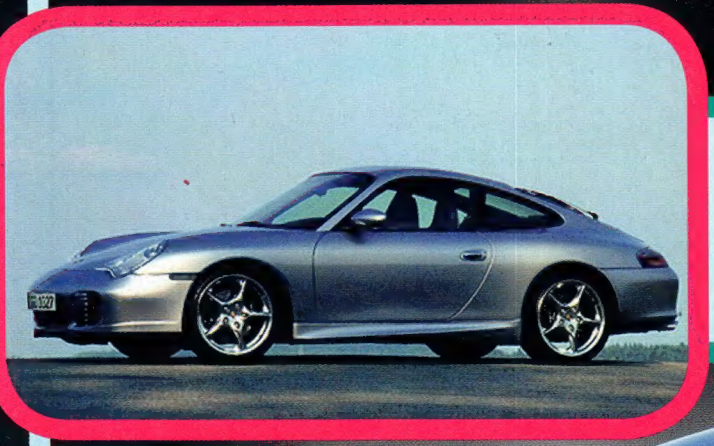
ЭГМОНТ
Россия

Все права защищены. Журнал «Тачки» № 2, февраль, 2009.
Перевод Ю.Чаровой. Главный редактор периодических изданий Елена Милютенко. Редактор Наталья Преображенская.
В работе над номером принимали участие: Виктория Захарова, Александр Филонов.
Для чтения взрослыми детям. Издается компанией «Эгмонт Россия Лтд.». 119048, Москва, ул. Усачёва, д. 22, тел.: (495) 933-7250. www.egmont.ru
Размещение рекламы: «Видео Интернешнл-Пресс», тел.: (495) 785-55-06.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере массовых коммуникаций, связи и охраны культурного наследия. ПИ № ФС 77-31912 от 13 мая 2008 г.
Налоговая льгота – Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93 том 2: 952000.
Гигиенический сертификат № 77.99.24.953.Д.004190.04.07 от 13.04.2007. Подписано в печать 26.09.2008. Тираж 50 000 экз. Цена свободная. Отпечатано в Польше.

ПРИВЕТ!

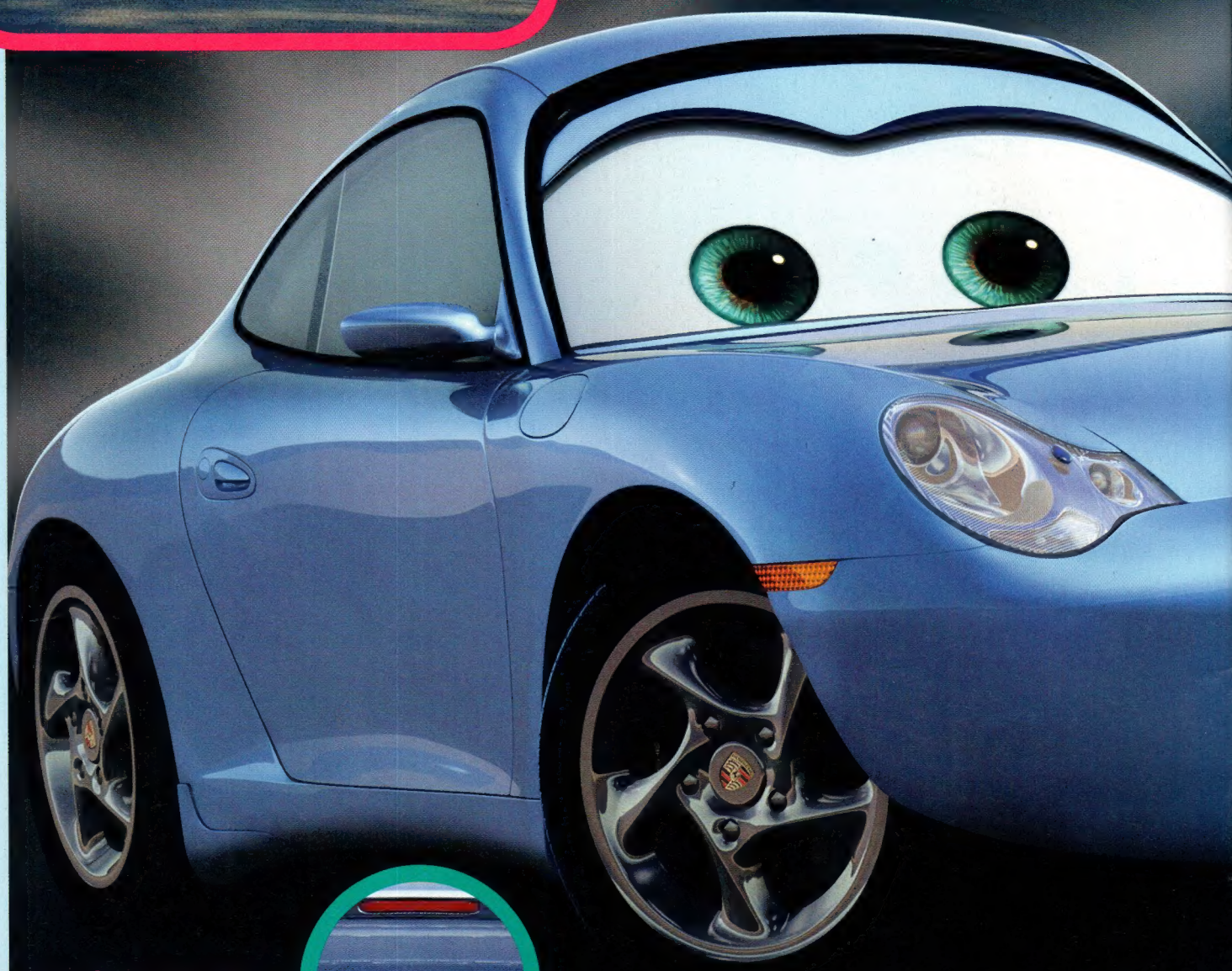
МЕЧТА САЛЛИ

Я КРАСИВАЯ СПОРТИВНАЯ МАШИНА, ЖИВУ В РАДИАТОР-СПРИНГСЕ.
МНЕ НРАВИТСЯ МОЙ ГОРОД И ОКРЕСТНЫЕ ЗЕМЛИ...
...Я ХОЧУ ОТКРЫТЬ ТЕБЕ СВОЮ САМУЮ ЗАВЕТНУЮ МЕЧТУ!



МОЁ ИМЯ

МЕНЯ ЗОВУТ **САЛЛИ**,
Я ОЧЕНЬ ПОХОЖА НА НЕМЕЦКИЙ
СПОРТИВНЫЙ АВТОМОБИЛЬ
ПОРШЕ КАРРЕРА 911.



МОЯ ЭМБЛЕМА

МОЯ ИСТОРИЯ

Я БЫЛА ИЗВЕСТНЫМ АДВОКАТОМ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ, НО НЕ ЧУВСТВОВАЛА СЕБЯ СЧАСТЛИВОЙ. ОДНАЖДЫ Я РЕШИЛА БРОСИТЬ ВСЁ И УЕХАТЬ. Я ПРОСТО ЕХАЛА И ЕХАЛА... ПОКА НЕ ОКАЗАЛАСЬ В РАДИАТОР-СПРИНГСЕ. ДОК ПОЧИНИЛ МЕНЯ, И Я НАЧАЛА НОВУЮ ЖИЗНЬ. Я КУПИЛА СТАРЫЙ МОТЕЛЬ И ВЕРНУЛА ЕМУ ЕГО ПРЕЖНИЙ ОБЛИК. ЗДЕСЬ Я СТАЛА СЧАСТЛИВОЙ, ОСОБЕННО КОГДА ВСТРЕТИЛА...

Салли

...МОЮ ЛЮБОВЬ

ПРИЗНАЮСЬ! Я ВЛЮБИЛАСЬ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА В МОЛНИЮ МАККУИНА!

МОЯ МЕЧТА

Я ОЧЕНЬ ХОЧУ, ЧТОБЫ РАДИАТОР-СПРИНГС ВЕРНУЛ СВОЮ БЫЛУЮ СЛАВУ. Я ОПТИМИСТКА И ВЕРЮ, ЧТО ОДНАЖДЫ ЕГО СНОВА НАНЕСУТ НА КАРТУ АВТОДОРОГ!

ИГРА 1

СЕКРЕТНОЕ МЕСТО САЛЛИ

САЛЛИ ОБОЖАЕТ ЛЮБОВАТЬСЯ ОКРЕСТНОСТЯМИ РАДИАТОР-СПРИНГСА. У НЕЁ ЕСТЬ ЛЮБИМОЕ, СЕКРЕТНОЕ МЕСТО, КОТОРОЕ ТЫ СМОЖЕШЬ НАЙТИ НА КАРТЕ, СЛЕДУЯ ЕЁ ИНСТРУКЦИЯМ. В ПУТИ ТЕБЕ ВСТРЕТЯТСЯ ДРУЗЬЯ САЛЛИ – ОСТАНОВИСЬ ПОГОВОРИТЬ С НИМИ, И ТЫ ПОЛУЧИШЬ ВАЖНЫЕ ПОДСКАЗКИ!

ГДЕ ЭТО МЕСТО?

ОТВЕТ НА СТР. 33

НАПИШИ ОТВЕТ ЗДЕСЬ:

.....

.....

1 НАЧНИ ОТ СТАРТА. ИДИ НА 4 КЛЕТКИ НА **Ю**, И ВСТРЕТИШЬ МЕТРА. ОН СКАЖЕТ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ.

3 ПЕРЕЙДИ НА 3 КЛЕТКИ НА **В**, И ВСТРЕТИШЬ ЛИЗЗИ. СЛЕДУЙ ЕЁ СОВЕТУ!

5 ПЕРЕЙДИ НА 5 КЛЕТОК НА **С**, И ТЫ УВИДИШЬ ШЕРИФА. ОН СКАЖЕТ ЧТО-ТО ВАЖНОЕ!

7 ЕСЛИ ТЫ СДЕЛАЛ ВСЁ ПРАВИЛЬНО, ЗНАЧИТ, ТЫ НАШЁЛ МОЁ СЕКРЕТНОЕ МЕСТО!

ТЫ УМЕЕШЬ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОМПАСОМ?

С = СЕВЕР, **В** = ВОСТОК, **Ю** = ЮГ, **З** = ЗАПАД

СТАРТ

Хребет Кадиллак

6 ПЕРЕЙДИ НА 1 КЛЕТКУ НА **В**, ЗАТЕМ НА 3 КЛЕТКИ НА **С**. ТЕПЕРЬ ПРОЧТИ ПОСЛЕДНЮЮ ПОДСКАЗКУ САЛЛИ!

ШЕРИФ

ПРОЧТИ ПОДСКАЗКУ САЛЛИ №**5**.

Радиатор-Спрингс

40

2 ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕЙТИ НА 3 КЛЕТКИ НА **В**, А ЗАТЕМ НА 5 КЛЕТОК НА **Ю**.

МЭТР

Украшенная долина

66

4 ЕСЛИ ТЫ ПЕРЕЙДЁШЬ НА 5 КЛЕТОК НА **СЗ** И НА 2 КЛЕТКИ НА **З**, ТЫ ПОПАДЁШЬ В МОЙ ГОРОД!

ПРОЧТИ ПОДСКАЗКУ САЛЛИ №**3**.

42

ЛИЗЗИ

ГОСТЕПРИИМСТВО ЧЕМПИОНОВ

Сценарий: Alessandro Sisti; контур: Valentino Forlini; цвет: Federica Salfo; заливка: Kawaii Creative Studio

УВЫ! ПРОСТИТЕ, ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ, ЧЕМ ВАМ ПОМОЧЬ.
С ТЕХ ПОР, КАК ТУРИСТЫ И ПУТЕШЕСТВЕННИКИ ХЛЫНУЛИ В РАДИАТОР—СПРИНГС, РАЗМЕЩЕНИЕ ГОСТЕЙ СТАЛО НАСТОЯЩЕЙ ПРОБЛЕМОЙ!
И ТЫ ДОЛЖНА ЕЁ РАЗРЕШИТЬ?
ДА! ДОК ПРОСИЛ МЕНЯ ЗАНЯТЬСЯ ЭТИМ.
НЕТ НИ ОДНОГО СВОБОДНОГО ГАРАЖА!
САЛЛИ! НАКОНЕЦ—ТО Я ТЕБЯ НАШЛА!
К НАМ ЕДЕТ ЦЕЛЫЙ КЛУБ БОЛЕЛЬЩИКОВ АВТОГОНОК!
ТОЛЬКО ЧТО ЗВОНИЛ ПРЕЗИДЕНТ КЛУБА, ПРОСИЛ ЗАРЕЗЕРВИРОВАТЬ МЕСТА.

ОХ—Х... ПОПРОБУЮ ЧТО—ТО ПРИДУМАТЬ!
УДАЧИ ТЕБЕ!
А О НАС НЕ БЕСПОКОЙСЯ!
МЫ ПЕРЕНОЧУЕМ В ПЕРЕДВИЖНОМ ГАРАЖЕ КОМАНДЫ «РЖАВЕЙКА».
ВЫ ПРИХВАТИЛИ С СОБОЙ ПОХОДНОЕ ГОНОЧНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ?
КОНЕЧНО!
НО ГАРАЖ МАЛЕНЬКИЙ, ЦЕЛЫЙ КЛУБ В НЁМ НЕ РАЗМЕСТИТЬ.
Я СЕЙЧАС ДУМАЮ НЕ О ГАРАЖЕ...
КОГДА ЧЛЕНЫ КЛУБА ПРИБЫЛИ...
МИСС САЛЛИ? МЫ ИЗ ФАН—КЛУБА МОЛНИИ МАККУИНА!
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ! МЫ ВАС ЖДЁМ!
95
KACHOW

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АПАРТАМЕНТЫ! ТОЛЬКО ДЛЯ ВАШЕГО КЛУБА!
НАСТОЯЩИЙ СПОРТИВНЫЙ ГОРОДОК!
ФАНТАСТИКА!
Rust-eze
95
ЭТО ЖЕ БРЕНД, КОТОРЫЙ ПРЕДСТАВЛЯЕТ НАШ КУМИР, МОЛНИЯ МАККУИН!
ПРОШУ! ВНУТРИ ВСЁ ГОТОВО ДЛЯ ПРИЕМА ГОСТЕЙ!
ВОТ ЭТО КОМФОРТ! ДАЖЕ ХОЛОДИЛЬНИК ЕСТЬ...
ПОДАРОК ОТ НАШЕГО СПОНСОРА!
...ПОЛНЫЙ «РЖАВЕЙКИ»!
ХА! ХА!
КОНЕЦ

журнал «Тачки» 02

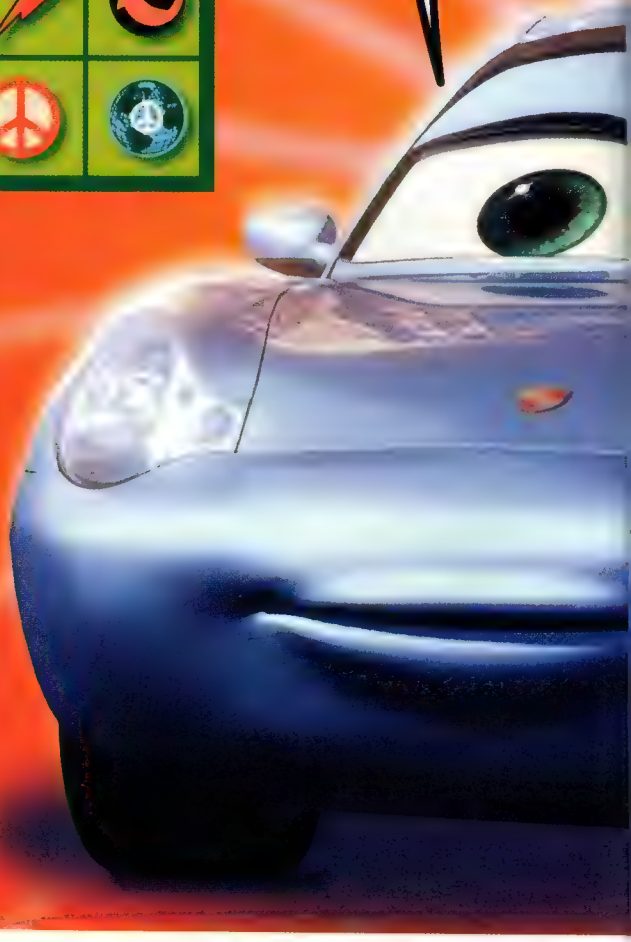
ИГРА 2

ЗАГАДКИ САЛЛИ

САЛЛИ – ОЧЕНЬ УМНАЯ МАШИНА!
ОНА ПРЕДЛАГАЕТ ТЕБЕ ПОСОРЕВНОВАТЬСЯ В ОТГАДЫВАНИИ ЗАГАДОК!

ОТВЕТЫ НА СТР. 33

КТО ОТГАДАЕТ МОИ ЗАГАДКИ? УДАЧИ!



НАЙДИ ТРОЙКУ

В ЭТОЙ ТАБЛИЦЕ ЭМБЛЕМ И СИМВОЛОВ СПРЯТАНО ВОСЕМЬ ТРОЕК – НАЙДИ ИХ! ОНИ МОГУТ РАСПОЛАГАТЬСЯ КАК ПО ГОРИЗОНТАЛИ, ТАК И ПО ВЕРТИКАЛИ.

2 СУДОКУ

РАССТАВЬ В ТАБЛИЦЕ ЗНАЧКИ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ (МОЛНИЯ, ЛУИДЖИ, ДОК, ФИЛМОР) ТАК, ЧТОБЫ В КАЖДОМ РЯДУ, КОЛОНКЕ И СЕКТОРЕ ВСЕ СИМВОЛЫ БЫЛИ РАЗНЫМИ И НЕ ПОВТОРЯЛИСЬ. НЕ ПЫТАЙСЯ УГАДАТЬ, А ДЕЙСТВУЙ ЛОГИЧЕСКИ!

СОВЕТ: ДЛЯ УДОБСТВА ВОСПОЛЬЗУЙСЯ ФИШКАМИ СО СТР. 32

3 ЧУЖАК

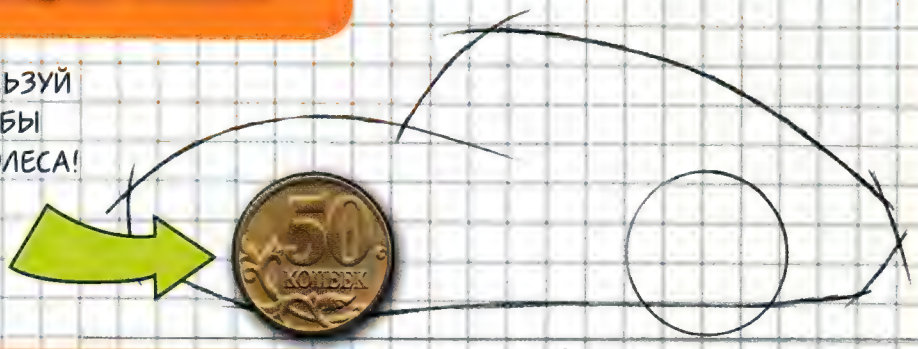
В ЭТОЙ КОМПАНИИ КТО-ТО ОДИН – ЛИШНИЙ. КАК ТЫ ДУМАЕШЬ, КТО И ПОЧЕМУ?

КАК НАРИСОВАТЬ САЛЛИ

ПОВТОРИ ЧЕТЫРЕ ШАГА, И ТЫ НАУЧИШЬСЯ РИСОВАТЬ ЭТУ СПОРТИВНУЮ МАШИНУ!

1 НАРИСУЙ ОБЩИЙ СИЛУЭТ

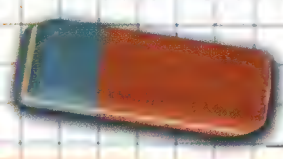
СОВЕТ: ИСПОЛЬЗУЙ МОНЕТУ, ЧТОБЫ НАРИСОВАТЬ КОЛЕСА!

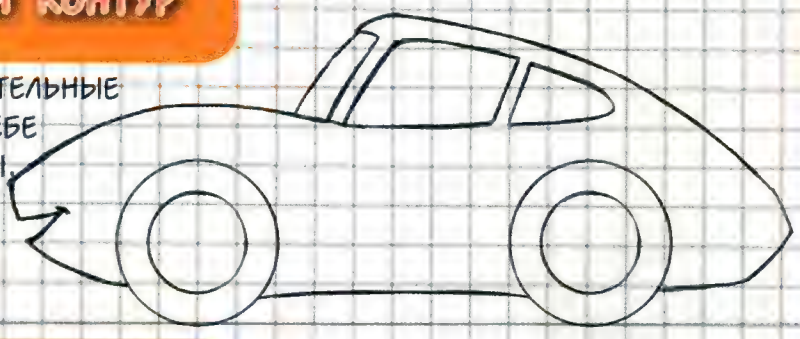


ЛИНИЯ ЗЕМЛИ

2 НАРИСУЙ ВНЕШНИЙ КОНТУР

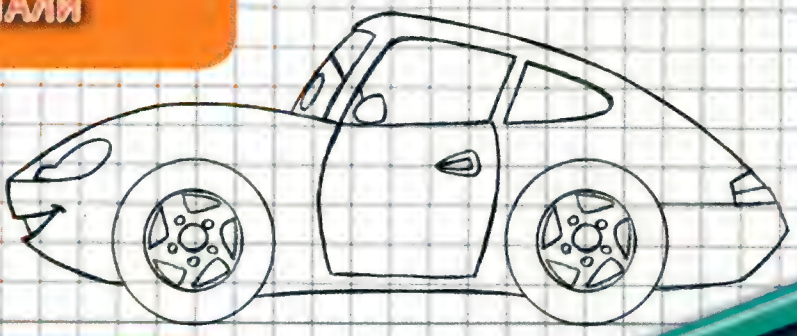
СОВЕТ: СОТРИ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ, КОТОРЫЕ ТЕБЕ БОЛЬШЕ НЕ НУЖНЫ.





3 ПРОРИСУЙ ДЕТАЛИ

СОВЕТ: ЧЕМ БОЛЬШЕ ДЕТАЛЕЙ, ТЕМ ТОЧНЕЕ РИСУНОК. ИСПОЛЬЗУЙ КАК РУКОВОДСТВО ПЛАКАТ НА РАЗВОРОТЕ ЖУРНАЛА!

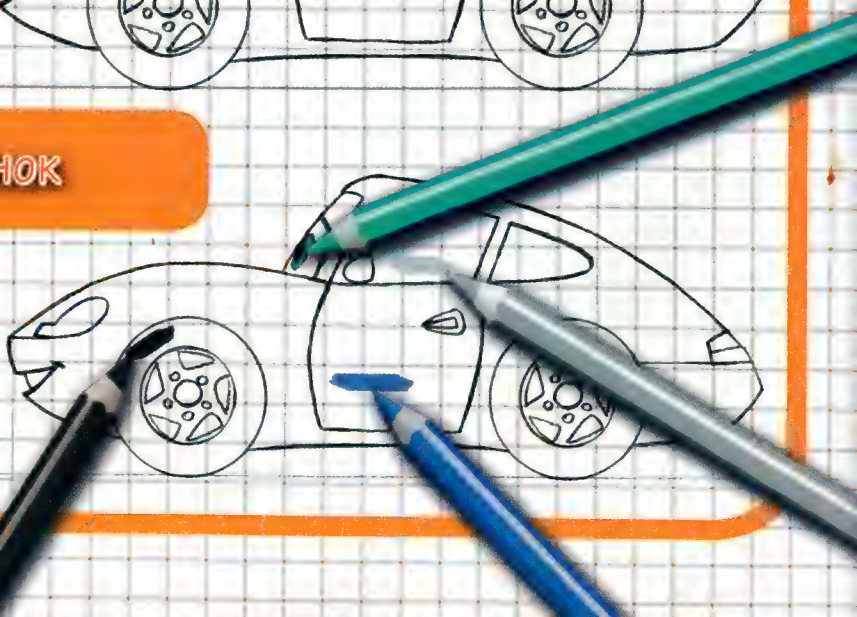


4 РАСКРАСЬ РИСУНОК

ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ: **ЧЁРНЫЙ**, **СЕРЫЙ**, **ГОЛУБОЙ**... И **БИРЮЗОВЫЙ** ДЛЯ ГЛАЗ

А ТЕПЕРЬ...

... РИСУНОК ЗАКОНЧЕН!



Disney · PIXAR

Тачки

Для домашней коллекции

Став обладателем лицензионного DVD «Тачки», ты в любой момент сможешь пересмотреть этот добрый, яркий и весёлый анимационный фильм с участием твоих любимых героев: Молнии Маккуина, Салли, Дока, Мэтра и Луиджи. Скоро мультфильм выйдет и в формате Blue Ray с ещё более впечатляющем качеством изображения и звука.

Игры

Приключения продолжаются в компьютерных и видеоиграх – «Тачки» (PC), «Тачки. Весёлые гонки» (PC),«Тачки. Новый сезон» (PC), «Cars. Maternational Championship» (Nintendo Wii). Тебя ждут более 30 видов гонок, участие в чемпионате Радиатор-Спрингс, возможность выиграть Кубок Большого Поршня и окунуться в увлекательный мир «Тачек»!

Книги

Книга с умными машинками
В этой уникальной книге с игрушечным автомобилем тебя ждёт не только увлекательная история гоночного автомобиля Молнии Маккуина, но и игровое поле с треком. Машинка сама поедет по трассе, поворачивая в нужных местах благодаря инфракрасной лампочке, которая «видит» трассу!

Прогулка по городу
В этой красочной книге история про Молнию Маккуина сопровождается различными звуковыми эффектами. Газ, тормоз, поворот ключа зажигания, набор скорости – всего 13 удивительных звуков.
А главное – настоящий руль, с помощью которого можно гудеть, приветствуя проезжающие машины.

Любимые герои всегда рядом!

Твои любимые герои из мультфильма «Тачки» в виде игрушечных машинок с удовольствием поселятся у тебя дома. Ты можешь устраивать между ними соревнования хоть каждый день! Изображения Молнии Маккуина и его друзей на полотенцах для ванны, гелях для душа, постельном белье и многом другом будут всегда радовать тебя и поднимать настроение!

wap.disney.ru представляет!

Хочешь, чтобы любимые герои жили в твоём телефоне? Тогда зайди с мобильного на wap.disney.ru/games/, введи код 321531 и бесплатно скачай картинки с героями мультфильма «Тачки». Играй в мобильные игры от Disney: отправь SMS с кодом 50448 на номер 2333 и играй в мобильную игру «Тачки: Радиатор-Спрингс 500»!* Больше мобильных игр на wap.disney.ru/games/

Волшебство продолжается на www.disney.ru и wap.disney.ru

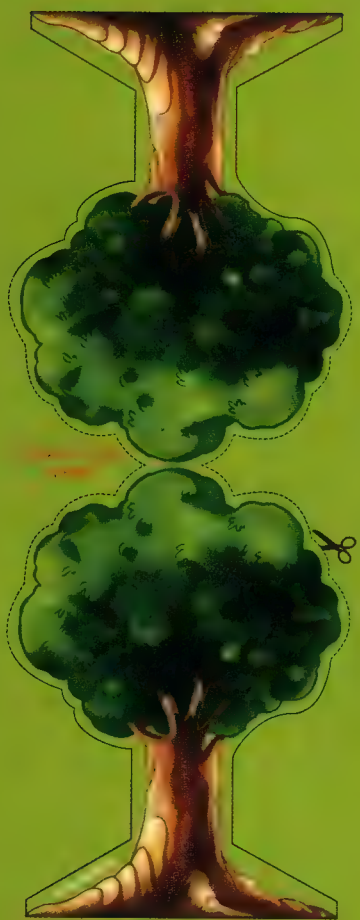
РЕКЛАМА

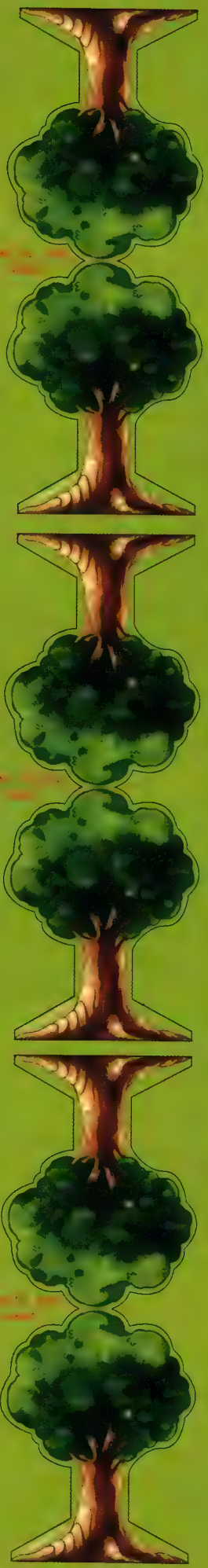
*Перед отправкой SMS, спроси разрешения у родителей, проверь, настроен ли у тебя WAP, и убедись на www.disney.ru, что твой телефон поддерживает игру. Отправка SMS на номер 2333, в зависимости от оператора, стоит от 98 до 107 рублей с учетом налогов. Оператор может тарифицировать WAP-трафик. Если у тебя есть вопросы, звони на бесплатную горячую линию по номеру 8-800-3330-190. Срок действия кодов – в течение двух месяцев после выхода журнала. Услуга оказывается только на территории России. Тарифы могут быть изменены без дополнительного уведомления.

© Disney\Pixar

ПОДЕЛКА 1

ГАРАЖ-АНГАР





ДЕРЕВЬЯ

ВЫРЕЖИ, НАКЛЕЙ НА ПЛОТНУЮ БУМАГУ, СОГНИ ПО ЛИНИИ И ПРОСТО РАССТАВЬ В РАДИАТОР-СПРИНГСЕ!

1 АККУРАТНО ВЫРЕЖИ ВЫКРОЙКУ БУДУЩЕГО ГАРАЖА. НАДРЕЖЬ КЛАПАНЫ.

ЗНАКИ

КТО ПОМОЖЕТ?

ПОЗНАКОМЬСЯ С ЕЩЁ ОДНОЙ ГРУППОЙ ДОРОЖНЫХ ЗНАКОВ. ЕСЛИ ТЫ ИХ ЗАПОМНИШЬ, ТО СМОЖЕШЬ В ПОЕЗДКЕ НА МАШИНЕ ПОДСКАЗАТЬ РОДИТЕЛЯМ ПРАВИЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ.

АВТО-ЗАПРАВОЧНАЯ СТАНЦИЯ

ТОПЛИВО ПОЧТИ НА НУЛЕ? ИЩИ ЗНАК АВТОЗАПРАВОЧНОЙ СТАНЦИИ! НА ТАКИХ ЗНАКАХ ЧАСТО УКАЗЫВАЮТ РАССТОЯНИЕ ДО АВТОЗАПРАВКИ.

ПУНКТ ПИТАНИЯ

БЕНЗИНА ДОСТАТОЧНО, МОТОР СЫТО УРЧИТ, ВОДИТЕЛЮ И ПАССАЖИРАМ ХОЧЕТСЯ ПЕРЕКУСИТЬ. ВИЛКА И НОЖ НА ЗНАКЕ ПОДСКАЗЫВАЮТ, ЧТО НА ПУТИ – КАФЕ ИЛИ РЕСТОРАН.

МОЙКА АВТОМОБИЛЕЙ

ВЫ ВОЗВРАЩАЕТЕСЬ ИЗ ДОЛГОГО АВТОПУТЕШЕСТВИЯ? НЕПЛОХО БЫ ПОМЫТЬ МАШИНУ! ИЩИ НА ДОРОГЕ ТАКОЙ ЗНАК, ОН ОЗНАЧАЕТ, ЧТО СКОРО БУДЕТ АВТОМОЙКА.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ АВТОМОБИЛЕЙ

КАЖЕТСЯ, СТУЧИТ ПОДВЕСКА? СРОЧНО НА СЕРВИС! ТАКОЙ ЗНАК ОБЪЯСНЯЕТ, ГДЕ НАХОДЯТСЯ МАСТЕРСКИЕ ПО РЕМОНТУ МАШИН ИЛИ СЕРВИС-ЦЕНТР.

МЕСТО ОТДЫХА

ПАПА ИЛИ МАМА УЖЕ ДАВНО ЗА РУЛЁМ? ВОДИТЕЛЮ НУЖЕН ОТДЫХ! МЕСТА НА ТРАССЕ, ГДЕ МОЖНО НЕМНОЖКО ОТДОХНУТЬ, ОТМЕЧЕНЫ ТАКИМ ЗНАКОМ.

БОЛЬНИЦА

ПУСТЬ ЭТОТ ЗНАК НИКОГДА ТЕБЕ НЕ ПОНАДОБИТСЯ! ОН ГОВОРИТ О ПРИБЛИЖЕНИИ К БОЛЬНИЦЕ, ГДЕ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ.

ПОСТЕР

©2009 Disney/Pixar. Porsche is a trademark of Porsche

ТИПЫ КУЗОВОВ

ЭТО САМАЯ ВАЖНАЯ ЧАСТЬ МАШИНЫ – ОНА ЗАЩИЩАЕТ ПАССАЖИРОВ И ГРУЗ ОТ НЕПОГОДЫ, НЕСЁТ НА СЕБЕ (И В СЕБЕ) ВСЕ СИСТЕМЫ И АГРЕГАТЫ АВТОМОБИЛЯ, СПАСАЕТ ПАССАЖИРОВ ОТ ПОСЛЕДСТВИЙ АВАРИЙ, И, В КОНЦЕ КОНЦОВ, ЯВЛЯЕТСЯ «ЛИЦОМ» МАШИНЫ – ЗАЧАСТУЮ НАСТОЯЩИМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ИСКУССТВА.

СЕДАН

САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ И ИЗВЕСТНЫЙ ИЗ КУЗОВОВ. В НЁМ ЧЕТЫРЕ ДВЕРИ И ДВА ИЛИ ТРИ РЯДА СИДЕНИЙ. ЕГО НАЗЫВАЮТ ТРЁХОБЪЁМНЫМ, ПОТОМУ ЧТО КАПОТ И БАГАЖНИК ОТДЕЛЕНЫ В СЕДАНЕ ОТ САЛОНА.

КАБРИОЛЕТ

КАБРИОЛЕТ МОЖНО НАЗВАТЬ СЕДАНОМ СО СЪЁМНОЙ, СКЛАДЫВАЮЩЕЙСЯ КРЫШЕЙ. ПРАВДА, ОЦЕНИТЬ ДОСТОИНСТВА ОТКРЫТОГО ВЕРХА МОЖНО ТОЛЬКО ЛЕТОМ В ЯСНУЮ ПОГОДУ И НА НЕПЫЛЬНОЙ ДОРОГЕ.

ХЭТЧБЭК

В БУКВАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ С АНГЛИЙСКОГО ЭТО НАЗВАНИЕ ОЗНАЧАЕТ «ЛЮК СЗАДИ». ОН ДВУХОБЪЁМНЫЙ, ПОТОМУ ЧТО БАГАЖНИК НИКАК НЕ ОТДЕЛЯЕТСЯ ОТ САЛОНА, ГДЕ СИДЯТ ВОДИТЕЛЬ И ПАССАЖИРЫ.

ЛИМУЗИН

ТАКИМИ КУЗОВАМИ СНАБЖАЮТ РОСКОШНЫЕ АВТОМОБИЛИ ВЫСШЕГО КЛАССА. ГЛАВНОЕ ИХ ОТЛИЧИЕ – СТЕКЛЯННАЯ ПЕРЕГОРОДКА МЕЖДУ ПЕРЕДНИМИ СИДЕНЬЯМИ И ОСТАЛЬНОЙ ЧАСТЬЮ САЛОНА. ЛИМУЗИНЫ БЫВАЮТ ОЧЕНЬ ДЛИННЫМИ, ЧУТЬ ЛИ НЕ С ЦЕЛЫЙ АВТОБУС.

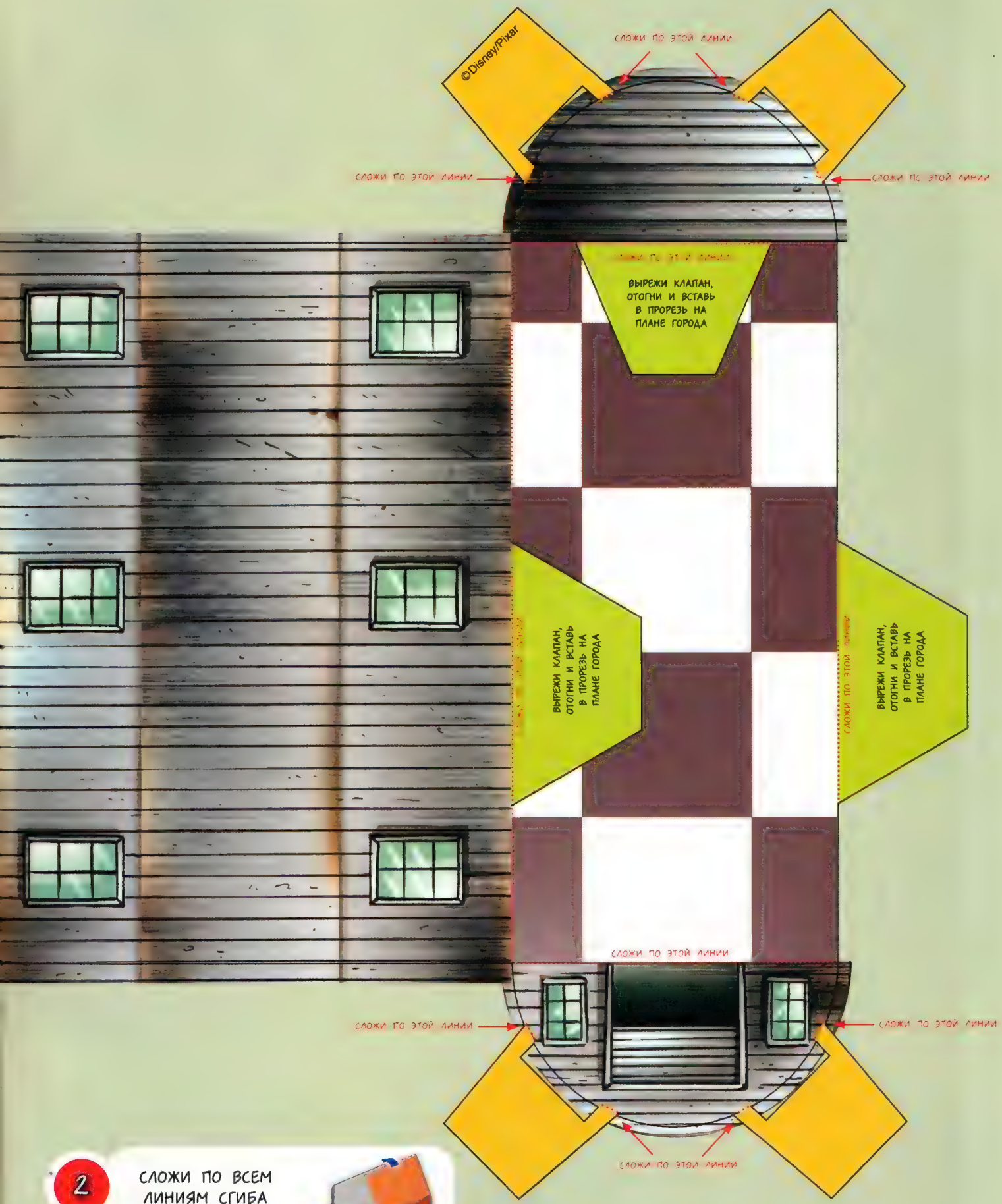
УНИВЕРСАЛ

ПОХОЖ НА ХЭТЧБЭК. В ТАКИХ МАШИНАХ ВСЯ ЗАДНЯЯ ЧАСТЬ КУЗОВА ПО ДЛИНЕ НЕ УСТУПАЕТ СЕДАНУ, А ТО И ПОБОЛЬШЕ БУДЕТ РАДИ ВМЕСТИТЕЛЬНОСТИ. БАГАЖНИК ОБЪЕДИНЁН С САЛОНОМ.

МИНИВЭН

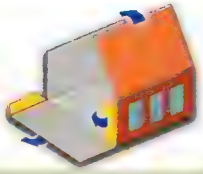
В ПЕРЕВОДЕ С АНГЛИЙСКОГО ЭТО СЛОВО ОЗНАЧАЕТ «МАЛЕНЬКИЙ ФУРГОН» – ЭТО ОДНООБЪЁМНЫЙ КУЗОВ ЛЕГКОВОГО АВТОМОБИЛЯ С ТРЕМЯ РЯДАМИ СИДЕНИЙ. ЕСЛИ МИНИВЭН ЧУТЬ ПОДРАСТЁТ, ТО ПРЕВРАТИТСЯ В МИКРОАВТОБУС. ОЧЕНЬ УДОБНЫЙ АВТОМОБИЛЬ ДЛЯ БОЛЬШИХ СЕМЕЙ И ДАЛЬНИХ ПОЕЗДОК.

минивэн: © Volkswagen AG, универсал: © IFCAR, лимузин: © Ольга Давыдова, хэтчбэк: © PEUGEOT Direction de la Communication BERNIER, Anthony,
кабриолет: © 2008 Daimler AG, седан: © Citroën Communication / Stéphane Foulon



2

СЛОЖИ ПО ВСЕМ ЛИНИЯМ СГИБА И СКЛЕЙ ДЕТАЛИ.



ИГРА 3

ЗАПРАВКА ПАМЯТИ

ЭТА ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ – МОЛНИИ И САЛЛИ.

ВЫРЕЖЬТЕ 20 ФИШЕК СО СТР. 32 И ПОЛОЖИТЕ ИХ ЛИЦОМ ВНИЗ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ. ПЕРВЫЙ ИГРОК НАЧИНАЕТ, ПРИПОДНИМАЯ ДВЕ ЛЮБЫЕ ФИШКИ.

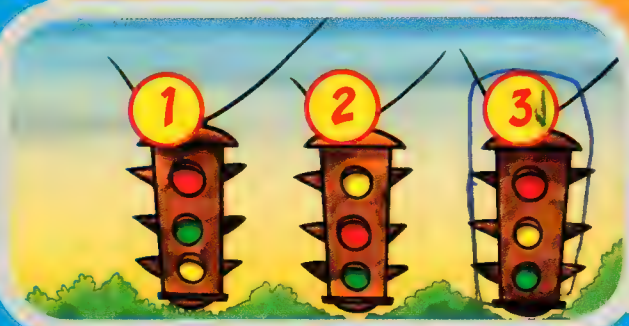
ЕСЛИ КАРТИНКИ ОКАЖУТСЯ ОДИНАКОВЫМИ, ОСТАВЬ ИХ ЛЕЖАТЬ ЛИЦОМ ВВЕРХ И СДЕЛАЙ ЕЩЁ ОДИН ХОД.

ОТМЕЧАЙ НА СВОЕЙ БЕНЗОКОЛОНКЕ КОЛИЧЕСТВО ОТКРЫТЫХ ПАР. ЕСЛИ КАРТИНКИ РАЗНЫЕ, ПОЛОЖИ ИХ НА МЕСТО ЛИЦОМ ВНИЗ И ПЕРЕДАЙ ХОД СОПЕРНИКУ.

ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ОТКРЫЛ БОЛЬШЕ ПАР.

МОДНЫЙ ДИЗАЙН

ЧТО-ТО СЛУЧИЛОСЬ СО СВЕТОФОРАМИ В РАДИАТОР-СПРИНГСЕ! НАЙДИ ЕДИНСТВЕННЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ СВЕТОФОР И ПЕРЕРИСУЙ ФОНАРИ В НУЖНОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ.



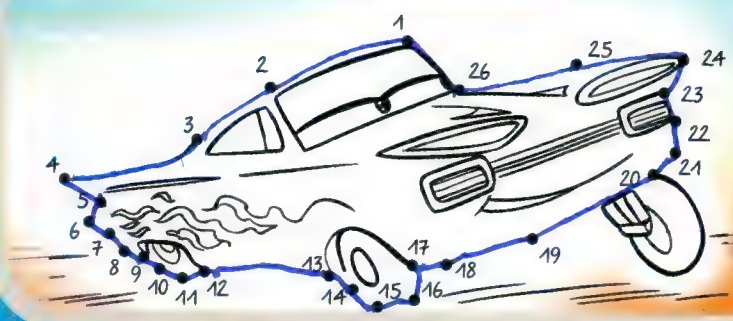
ПРАВИЛЬНЫЙ СВЕТОФОР № 3

Сценарий: Liana Cena; контур: Antonello Daiena; цвет: Michela Frare; заливка: Kawaii Creative Studio

А ТЫ БЫЛА В МАГАЗИНЕ У СЕРЖАНТА?

ДА, НО НИЧЕГО ДЛЯ СЕБЯ НЕ НАШЛА.

НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ НА СЦЕНЕ! СОЕДИНИ ТОЧКИ И ВЫЯСНИ, КТО ЭТО!



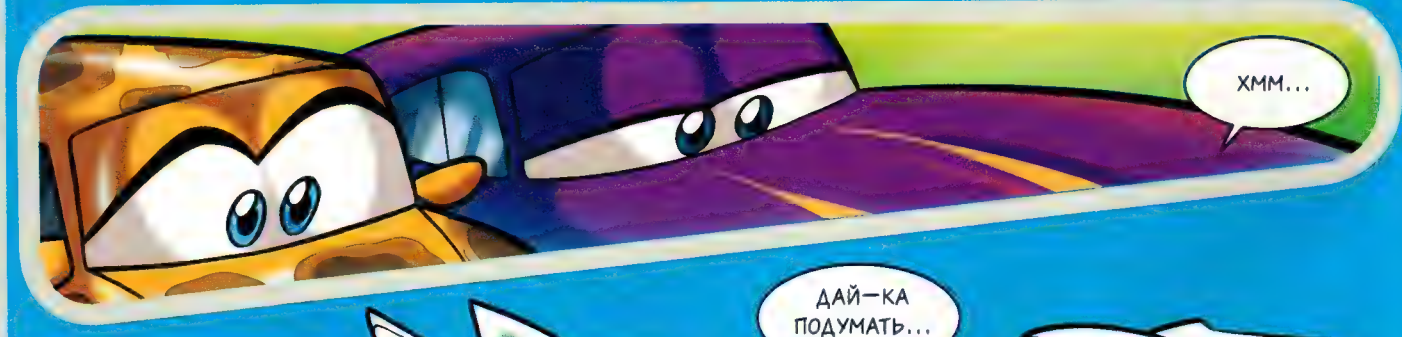
ПРИВЕТ! КАК ДЕЛА?

САЛЛИ ХОЧЕТ ПРИНАРЯДИТЬСЯ К СВИДАНИЮ С МОЛНИЕЙ, НО НЕ МОЖЕТ НИЧЕГО НАЙТИ.

ЧТО? ТЫ... УВЕРЕН?

И...

ХММ... Я ЗНАЮ, ЧЕМ ТЕБЕ ПОМОЧЬ!



РАСКРАСЬ РАМОНА И ФЛО! ТОЧКИ ПОДСКАЖУТ ТЕБЕ ПРАВИЛЬНЫЙ ЦВЕТ.

ДА! Я ПРИДУМАЛ!

НАКОНЕЦ...
ТУТ СБРЫЗНЕМ... ЗДЕСЬ ПРОЙДЕМСЯ КИСТОЧКОЙ...

МОЖЕШЬ ОТКРЫТЬ ГЛАЗА!

ОЙ! ЭТО ЖЕ СНОВА Я!
ПОТОМУ ЧТО ТАК ТЕБЕ ЛУЧШЕ ВСЕГО!
ДА! ТЫ ВЫГЛЯДИШЬ ПОТРЯСАЮЩЕ!

В МАСТЕРСКОЙ У РАМОНА МНОГО РАЗНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ. НАЙДИ СРЕДИ НИХ ОДИН ЛИШНИЙ ПРЕДМЕТ.
СЕГОДНЯ НА СВИДАНИИ МОЛНИЯ НЕ СМОЖЕТ ФАР ОТ ТЕБЯ ОТВЕСТИ!
ХА! ХА!
СПАСИБО!
КОНЕЦ

ИГРА 4

ШИНЫ И КОНУСЫ

СЫГРАЙ С МАШИНКАМИ В ЭТИ ВЕСЁЛЫЕ ИГРЫ!

ОТВЕТЫ НА СТР. 33

1

ЧТО НЕ ТАК?

РАСКРАСЬ КАРТИНКУ, ИСПОЛЬЗУЯ ЦВЕТНЫЕ ТОЧКИ В КАЧЕСТВЕ ПОДСКАЗКИ, И НАЙДИ ОШИБКУ.

3

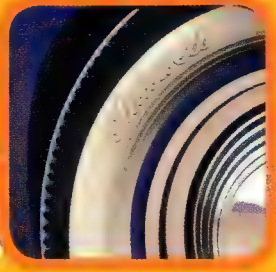
ШИНЫ ДЛЯ ВСЕХ

ГВИДО ХОЧЕТ ПОМЕНЯТЬ ШИНЫ ВСЕМ СВОИМ ДРУЗЬЯМ. ПОМОГИ ЕМУ ОПРЕДЕЛИТЬ, КАКАЯ ШИНА КОМУ ПРЕДНАЗНАЧЕНА.

ШИНА А

ШИНА Г

ШИНА Б



ШИНА А

ШИНА В

ШИНА Е

2

ЧЕРЕЗ ШИНЫ И КОНУСЫ!

НАЙДИ ПУТЬ ЧЕРЕЗ ЛАБИРИНТ
ОТ ЛУИДЖИ К МОЛНИИ.

ФИНИШ

СТАРТ

ФЛО – ШИНА А.

ШЛАНГ – ШИНА Г.

ШЕРИФ – ШИНА Б.

САЛЛИ – ШИНА В.

ДОК – ШИНА Б.

МЭТР – ШИНА А.

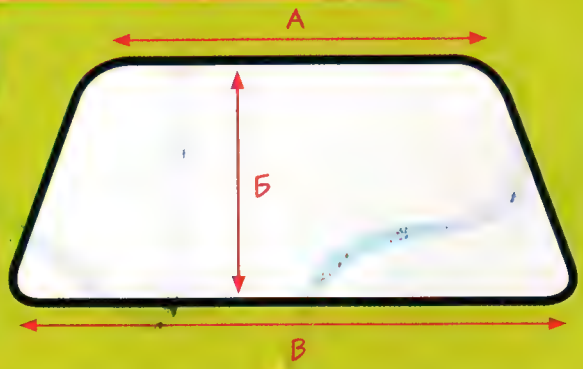
ПОДЕЛКА 2

КАК СДЕЛАТЬ СОЛНЦЕЗАЩИТНЫЙ ЩИТОК

ЧТОБЫ ВАШ СЕМЕЙНЫЙ АВТОМОБИЛЬ НЕ НАГРЕВАЛСЯ НА СОЛНЦЕ, МОЖЕШЬ СДЕЛАТЬ ВОТ ТАКОЙ ЗАБАВНЫЙ ЩИТ!

1 ЗАМЕРЬ

ВНАЧАЛЕ ЗАМЕРЬ ЛОБОВОЕ СТЕКЛО АВТОМОБИЛЯ, ЧТОБЫ ЗНАТЬ ЕГО ТОЧНЫЕ РАЗМЕРЫ И ФОРМУ.



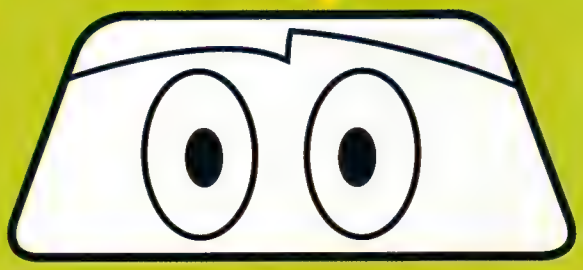
2 НАЧЕРТИ

НАНЕСИ РАЗМЕРЫ НА ЛИСТ КАРТОНА И ВЫРЕЖИ ЩИТ. ЕСЛИ ОДНОГО ЛИСТА МАЛО, СКЛЕЙ ИЗ ДВУХ.

СОВЕТ:
СДЕЛАЙ ЩИТ ЧУТЬ МЕНЬШЕ ЛОБОВОГО СТЕКЛА – ОН БУДЕТ ЛУЧШЕ СИДЕТЬ.

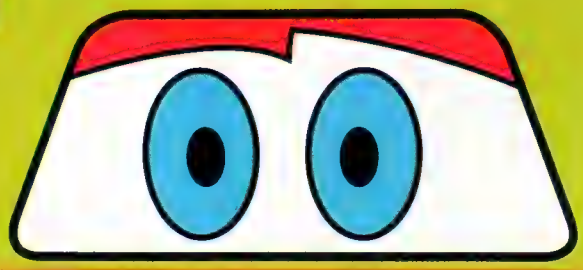
3 НАРИСУЙ ДЕТАЛИ

НАРИСУЙ ГЛАЗА И БРОВИ. МОЖЕШЬ СКОПИРОВАТЬ КАРТИНКУ СПРАВА ИЛИ НАРИСОВАТЬ СВОЮ.



4 РАСКРАСЬ

БРОВИ РАСКРАСЬ В ЦВЕТ МАШИНЫ, А ГЛАЗА СДЕЛАЙ ДРУГОГО ЦВЕТА, НАПРИМЕР, **СИНЕГО**.

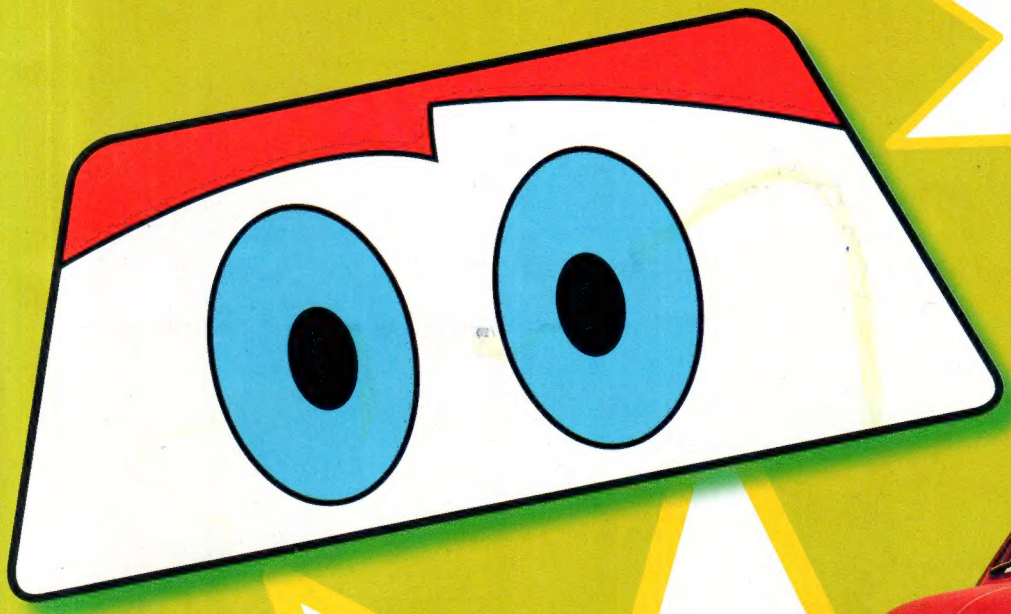


5

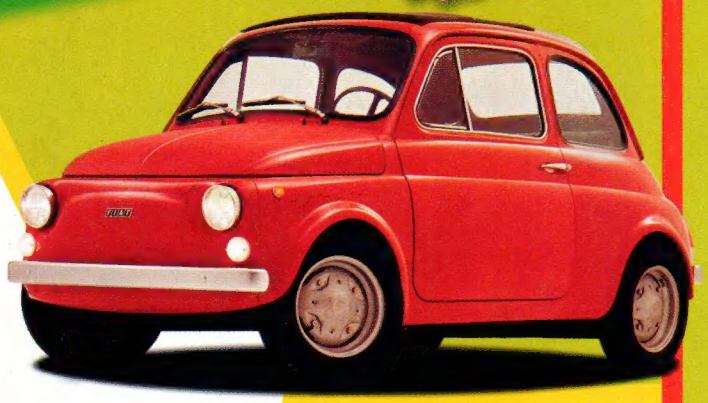
ВЫРЕЖИ

ВЫРЕЖИ ЩИТ, И – ОН ГОТОВ К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ!

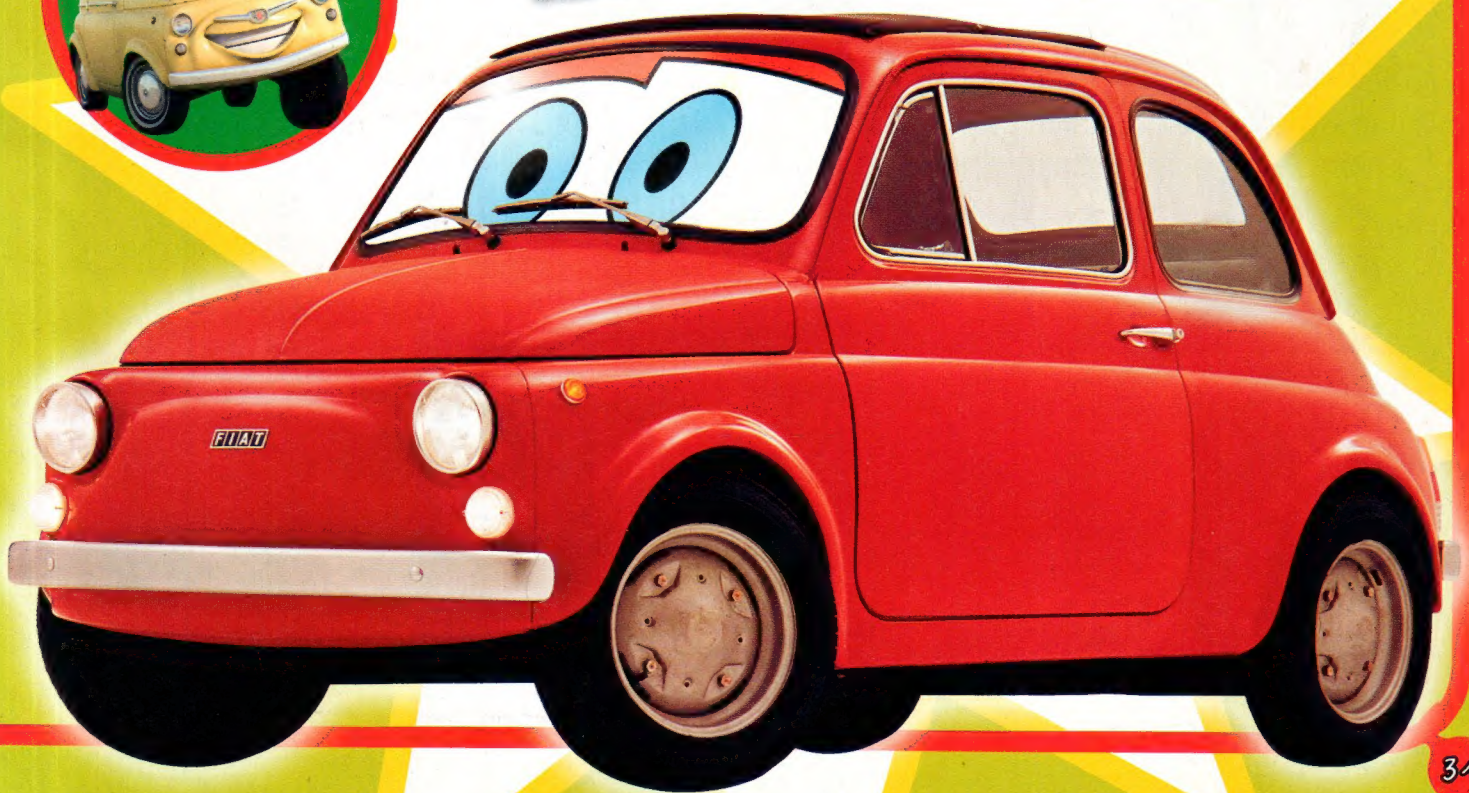
СОВЕТ:
ИСПОЛЬЗУЙ ЩИТ И В ПАСМУРНЫЕ ДНИ – ОН ПОДНИМЕТ ВСЕМ НАСТРОЕНИЕ!



ДО

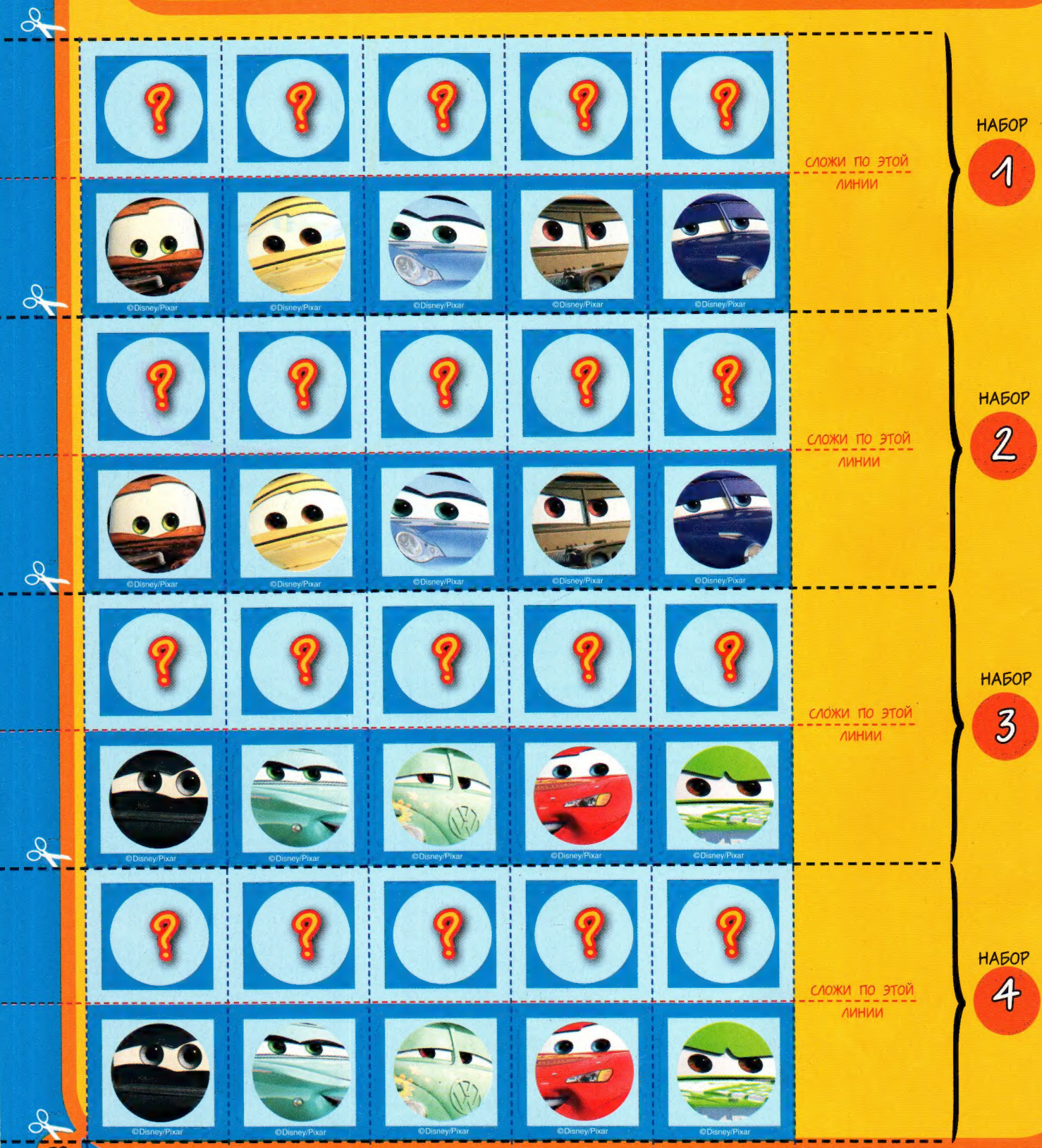


ПОСЛЕ



ФИШКИ

ИСПОЛЬЗУЙ ЭТИ ФИШКИ ДЛЯ ИГРЫ «ЗАПРАВКА ПАМЯТИ» НА СТР. 22–23. ВЫРЕЖИ 4 НАБОРА ПО 5 ФИШЕК В КАЖДОМ И СЛОЖИ ПО КРАСНЫМ ПУНКТИРНЫМ ЛИНИЯМ. СКЛЕЙ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИЛАСЬ ДВУСТОРОННЯЯ ПОЛОСКА, А ЗАТЕМ ПОРЕЖЬ НА ОТДЕЛЬНЫЕ КВАДРАТИКИ–ФИШКИ.



ОТВЕТЫ К ЗАДАНИЯМ

СТР. 7: СЕКРЕТНОЕ МЕСТО САЛЛИ

ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:
ОБЛАСТЬ КАДИЛЛАК

СТР. 12: НАЙДИ ТРОЙКУ

СТР. 13: СУДОКУ

СТР 13: ЧУЖАК

ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ:
ДИДЖЕЙ,
ОН НЕ ИЗ РАДИАТОР—СПРИНГСА.

СТР. 29: ШИНЫ ДЛЯ ВСЕХ

МЕТР: А
ДОК: Б
САЛЛИ: В
ШЛАНГ: Г
ФЛО: Д
ШЕРИФ: Е

СТР. 28: ЧТО НЕ ТАК!

НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЦВЕТА

СТР. 29: ЧЕРЕЗ ШИНЫ И КОНУСЫ

В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

ДОК ХАДСОН!!!

КАРТОЧКИ

ПРАВИЛА:

- ВЫРЕЖИ КАРТОЧКИ, ПЕРЕМЕШАЙ И ПОЛОЖИ КОЛОДУ НА СТОЛ, КАРТИНКАМИ ВНИЗ.
- ИГРОКИ ТЯНУТ ЖРЕБИЙ, КОМУ ХОДИТЬ ПЕРВЫМ, И ХОДЯТ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.
- ПЕРВЫЙ ИГРОК БЕРЁТ ВЕРХНЮЮ КАРТУ, ВТОРОЙ ИГРОК БЕРЁТ СЛЕДУЮЩУЮ КАРТУ. ЕСЛИ КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА БЬЁТ КАРТУ ВТОРОГО ИГРОКА, ТО ПЕРВЫЙ ИГРОК ЗАРАБАТЫВАЕТ 1 ОЧКО И 1 ХОД. ТОГДА ОН СНОВА СНИМАЕТ ВЕРХНЮЮ КАРТУ, А СЛЕДУЮЩУЮ БЕРЁТ ТРЕТИЙ ИГРОК.
- ЕСЛИ КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА НЕ БЬЁТ КАРТУ ВТОРОГО ИГРОКА, ТО НОВУЮ ВЕРХНЮЮ КАРТУ БЕРЁТ ВТОРОЙ ИГРОК, А ЗА НИМ ТРЕТИЙ — И ДАЛЕЕ ПО КРУГУ.
- ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ НАБЕРЁТ 10 ОЧКОВ.
- ЕСЛИ ДВА ИГРОКА ВЫТЯНУЛИ КАРТЫ ОДНОГО ТИПА (НАПРИМЕР, ДВЕ ГОРОДСКИЕ МАШИНЫ), ТО ПОБЕЖДАЕТ КАРТА С БОЛЬШИМ ЧИСЛОМ.

Карточная игра 1

ТАБЛИЦА

ГОНОЧНАЯ ТАЧКА	БЬЁТ	ГОРОДСКАЯ ТАЧКА
ГОРОДСКАЯ ТАЧКА	БЬЁТ	ТАЧКА–ДРУГ
ТАЧКА–ДРУГ	БЬЁТ	ГОНОЧНАЯ ТАЧКА

Карточная игра 2

ПРАВИЛА:

- КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ СЕБЕ КАРТУ С ГОНОЧНОЙ ТАЧКОЙ.
- ПЕРЕМЕШАЙТЕ ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ И ПОЛОЖИТЕ КОЛОДУ НА СТОЛ, КАРТИНКАМИ ВНИЗ. ЧЕМ БОЛЬШЕ У ВАС КАРТ, ТЕМ ИНТЕРЕСНЕЕ БУДЕТ ИГРА.
- ПЕРВЫЙ ИГРОК ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ ВЕРХНЮЮ КАРТУ И ПОКАЗЫВАЕТ ОСТАЛЬНЫМ. ЗАТЕМ ОН СЛЕДУЕТ ПРАВИЛАМ, ПРИВЕДЁННЫМ НИЖЕ, В ТАБЛИЦЕ.
- ПОДСЧИТЫВАЙТЕ ЗАРАБОТАННЫЕ ОЧКИ. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ НАБЕРЁТ 10 ОЧКОВ.

ЕСЛИ У ТЕБЯ	ЧТО ПРОИСХОДИТ	ТЫ ЗАРАБОТАЛ
ГОРОДСКАЯ ТАЧКА ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК И ВАША ГОНОЧНАЯ ТАЧКА.	ПОЛУЧАЕШЬ ДОБРОЕ НАПУТСТВИЕ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ГОНОК	1 ОЧКО. ДРУГИЕ ИГРОКИ С ГОНОЧНЫМИ ТАЧКАМИ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА НЕ ЗАРАБАТЫВАЮТ НИЧЕГО.
ГОРОДСКАЯ ТАЧКА, ОТЛИЧАЮЩАЯСЯ ПО ЦВЕТУ ОТ ВАШЕЙ ГОНОЧНОЙ ТАЧКИ.	НЕ ПОЛУЧАЕШЬ НАПУТСТВИЯ ПЕРЕД ГОНКАМИ	НЕ ЗАРАБОТАЛ НИЧЕГО.
ТАЧКА–ДРУГ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК И ТВОЯ ГОНОЧНАЯ ТАЧКА.	ФАНАТЫ ВОСТОРЖЕННО ПРИВЕТСТВУЮТ ТЕБЯ!	2 ОЧКА. ДРУГИЕ ИГРОКИ С ГОНОЧНЫМИ ТАЧКАМИ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА НЕ ЗАРАБАТЫВАЮТ НИЧЕГО.
ТАЧКА–ДРУГ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК ГОНОЧНАЯ ТАЧКА ТВОЕГО СОПЕРНИКА.	ВОСТОРГ ТОЛПЫ ДОСТАЁТСЯ ТВОЕМУ СОПЕРНИКУ!	ТВОЙ СОПЕРНИК ЗАРАБОТАЛ 1 ОЧКО.
ТАЧКА–ДРУГ, ОТЛИЧАЮЩАЯСЯ ПО ЦВЕТУ ОТ ВСЕХ ГОНОЧНЫХ ТАЧЕК, КОТОРЫЕ УЧАСТВУЮТ В СОРЕВНОВАНИЯХ.	ПУБЛИКА НЕДОВОЛЬНА — ГОНКИ ПРОХОДЯТ СКУЧНО!	НИКТО НЕ ЗАРАБОТАЛ НИЧЕГО.
ГОНОЧНАЯ ТАЧКА ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК И ТВОЯ ГОНОЧНАЯ.	ПОМОЩЬ СВОЕЙ ГОНОЧНОЙ КОМАНДЫ	1 ОЧКО. ДРУГИЕ ИГРОКИ С ГОНОЧНЫМИ ТАЧКАМИ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА ЗАРАБАТЫВАЮТ ПО 1 ОЧКУ.
ГОНОЧНАЯ ТАЧКА ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК ГОНОЧНАЯ ТАЧКА ТВОЕГО СОПЕРНИКА.	СОПЕРНИК ТЕБЯ ОБОШЁЛ!	ТЕРЯЕШЬ 1 ОЧКО.
ГОНОЧНАЯ ТАЧКА, ОТЛИЧАЮЩАЯСЯ ПО ЦВЕТУ ОТ ВСЕХ ГОНОЧНЫХ ТАЧЕК, КОТОРЫЕ УЧАСТВУЮТ В СОРЕВНОВАНИЯХ.	ТЫ ИДЁШЬ НА ОБГОН! ..... ЕСЛИ У ТВОЕЙ ГОНОЧНОЙ ТАЧКИ НОМЕР БОЛЬШЕ, ЧЕМ У ТАЧКИ, КОТОРУЮ ТЫ ВЫТЯНУЛ, ОБГОН ПРОЙДЁТ УСПЕШНО.	1 ОЧКО.
	ЕСЛИ У ТВОЕЙ ГОНОЧНОЙ ТАЧКИ НОМЕР МЕНЬШЕ, ЧЕМ У ТАЧКИ, КОТОРУЮ ТЫ ВЫТЯНУЛ, ОБГОН НЕ ЗАВЕРШИТСЯ УСПЕХОМ, ПОСКОЛЬКУ ОСТАЛЬНЫЕ МАШИНЫ ЕДУТ БЫСТРЕЕ.	НЕ ЗАРАБОТАЛ НИЧЕГО.